BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka atau tinjauan literatur adalah ringkasan komprehensif dari penelitian sebelumnya tentang suatu topik. Tinjauan literatur berasal atau bersumber dari penelitian yang relevan. Syaratnya tinjauan pustaka harus menyebutkan, menjelaskan, merangkum, mengevaluasi secara objektif, dan memperjelas penelitian sebelumnya.

Dalam pembuatan aplikasi simulasi mentorskill, peneliti akan melakukan tinjauan pustaka dari beberapa penelitian terdahulu sebagai bahan referensi.

Pada penelitian yang ditulis oleh (Sari dan Cahyono, 2020) dengan judul ”Pengembangan E-Learning Berbasis Android “Fun Math” sebagai Alternatif Belajar Matematika di Tengah Pandemi” membahas tentang :

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan modifikasi pengembangan Thiagarajan yang terdiri atas pendefinisian (define), perancangan (design), dan Pengembangan (development). Tahapan analisis tersebut diambil dengan menggunakan kajian teori dan analisis di lapangan melalui angket dan wawancara pada siswa di Kabupaten Sumenep. Selama masa pandemi global covid-19. Di temukan bahwa responden (siswa) tidak teratur dalam melakukan proses belajarnya, begitu pula dengan orang tua wali. Orang tua/wali juga sangat kewalahan dengan proses pembelajaran daring. Berdasarkan analisis tersebut dikembangkanlah aplikasi belajar Matematika “FunMath” untuk mempermudah siswa, orang tua/wali dan guru selama proses belajar di rumah.

Pada penelitian yang ditulis oleh (Aziz, Pribadi dan Nurcahya, 2020) dengan judul “Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android” membahas tentang :

Porsi penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dalam penulisan artikel ilmiah masih terjadi ketimpangan. Menyikapi kondisi di atas, penulis terdorong untuk membahas tentang bagaimana cara membantu proses belajar bahasa Inggris ditingkat dasar agar nantinya ada kesetaraan penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris sebagai penghela ilmu pengetahuan dalam artikel ilmiah. Tujuan penelitian ini adalah agar dapat membuat aplikasi yang mampu

membantu dalam pembelajaran khususnya bahasa Inggris dengan menggunakan kemajuan teknologi saat ini sebagai contoh Ponsel Berbasis Android, selanjutnya dapat mempublikasikan penelitian ini dalam bentuk jurnal nasional berreputasi.

Pada penelitian yang ditulis oleh (Putra dan Wanda, 2021) dengan judul “Coaching dan Mentoring Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Android di Rumah Tahfiz Ar-Rifai Desa Padang Tualang, Kec.Padang Tualang, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara” membahas tentang :

Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Android di Rumah Tahfiz Ar-Rifai Desa Padang Tualang, Kec.Padang Tualang, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara. Rumah Tahfiz adalah salah satu Lembaga Pendidikan seperti sekolah konvensional biasa yang konten pendidikannya berisi tentang mempejari Al-Quran.Kegiatan ini dilaksanakan dalam rangka menyambut semakin berkembangnya model-model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mengajar sehari-hari.Selain itu guru rumah tahfiz al-Quran juga dituntut dapat beradaptasi dengan kondisi dan situasi pandemic covid-19 dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi.Kegiatan dalam Coaching ini adalah guru rumah tahfiz al-Quran-guru rumah tahfiz al-Quran dari kedua Rumah Tahfiz Ar-Rifai Desa Padang Tualang, Kec.Padang Tualang, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara yang akan diberikan Coaching dan Mentoring dalam Pembuatan Video Pembelajaran Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Android mulai dari mendownload aplikasi di android kemudian menyiapkan model pembelajaran yang digunakan, konten pembelajaran, pengambilan data yang digunakan untuk pembelajaran kelas daring dan juga bahan ajar apa yang akan digunakan dalam membuat Video Pembelajaran video pembelajaran.

Pada penelitian yang ditulis oleh (Wilson, 2020) dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Daring (Online) Melalui Aplikasi Berbasis Android Saat Pandemi Global” membahas tentang :

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pandemi global yang dialami di seluruh dunia, khususnya Indonesia. Hadirnya pandemi Virus Covid-19 berdampak pada berbagai bidang, salah satunya pendidikan. Dalam dunia pendidikan Indonesia, selama 14 hari pula, bahkan lebih, seluruh kegiatan belajar mengajar ditangguhkan, dan pelaksanaan Ujian Nasional pun juga ditunda. Perubahan metode mengajar pun harus dilakukan secara daring. Banyak aplikasi sosial media yang dapat digunakan, namun tidak semua aplikasi tersebut sudah memiliki fitur dan fasilitas yang sesuai dan menarik untuk digunakan sebagai bahan ajar kepada mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan metode kualitatif. Dipilih sebanyak 30 mahasiswa secara acak di salah satu perguruan tinggi swasta di Jakarta. Mengumpulkan serta menganalisa data langsung dari responden melalui kuesioner adalah metode kuantitatif yang penulis gunakan. Metode kualitatif yang digunakan yaitu teknik studi pustaka untuk menunjang hasil dari pengumpulan data melalui kuesioner mengenai penggunaan aplikasi berbasis Android. Penelitian ini diharapkan dapat menyajikan pilihan aplikasi yang tepat

untuk membantu proses pembelajaran sehingga berimplikasi pada peningkatan aktivitas dan pemahaman belajar mahasiswa.

Pada penelitian yang ditulis oleh (Nazar, Zulfadli, Oktarina, Puspita, 2020) dengan judul “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Membantu Mahasiswa dalam Mempelajari Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit” membahas tentang :

Di era digital dimana pertumbuhan teknologi melaju pesat dan dinamis, peserta didik harus didorong untuk mengikuti tren perilaku belajar yang memanfaatkan perangkat teknologi yang lebih dikenal dengan technological pedagogical content knowledge (TPACK). Oleh karena itu, pendidik harus mengambil peran penting dalam menyampaikan pengetahuan melalui pemanfaatan teknologi seluler seperti smartphone. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran interaktif yang memadukan game, kuis, dan video pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit, dan menguji usability penggunaan aplikasi di universitas. Penggunaan aplikasi yang diberi nama E-lite ini tidak hanya mengakomodasi pengetahuan dari konsep yang ditargetkan tetapi juga mencakup permainan, multimedia dan uji kemampuan diri yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar mereka dalam mempelajari kimia. Pengukuran kemudahan penggunaan aplikasi dan umpan balik pengguna terhadap aplikasi ini melibatkan 50 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Syiah Kuala sebagai responden yang dipilih berdasarkan teknik proportional stratified random sampling. Kepada mahasiswa diberikan angket system usability scale (SUS) yang berisi 10 pertanyaan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa skor usability mencapai 85,95%, sedangkan validitas konten memiliki nilai 96,3% dan validitas aplikasi adalah sebesar 83%. Oleh karena itu, aplikasi ini secara umum dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk konsep larutan elektrolit dan nonelektrolit pada tingkat perguruan tinggi atau universitas.

2.1. Pengertian Mentoring

Mentoring adalah sebuah proses pembelajaran dalam bentuk hubungan saling mendukung dan pengawasan, diantara dua orang atau lebih dimana seseorang dianggap memiliki kemahiran dan kemampuan lebih dari yang lain yang disebut mentor menjadi model, guru, sponsor, konsultan dan pendorong kepada peserta *mentoring* yang disebut *mentee* dalam rangka mentransfer pengetahuan dan pemikiran agar kompetensi *mentee* menjadi lebih berkembang (Muchlisin Riadi, 2019).

Mentoring adalah proses umpan balik yang terus menerus dan dinamis antara dua individu untuk membangun hubungan antara individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, informasi dan dengan fokus pada pengembangan profesional dan pribadi. *Mentoring* merupakan sarana yang di dalamnya terdapat kegiatan pembelajaran. *Mentoring* bertujuan memberikan dukungan kepada individu sehingga mampu mengatasi masalah yang dihadapi dengan cara menguatkan dan mengembangkan mekanisme baru yang lebih baik untuk mempertahankan kontrol diri dan mengembalikan keseimbangan yang adaptif, sehingga mampu mencari tingkat kemandirian yang lebih tinggi serta mampu mengambil keputusan secara otonom (Romansah, 2017).

2.2. Unsur *Mentoring*

Pelaksanaan *mentoring* terdiri dari dua pelaku utama yaitu mentor dan *mentee*. Mentor adalah penasehat utama dalam kelompok *mentoring* sedangkan *mentee* adalah peserta *mentoring*.

1. Mentor

Mentor merupakan seorang yang bijak dan seorang konselor atau guru yang dapat dipercaya. Mentor adalah seorang dewasa, yang lebih berpengalaman yang mengetahui lebih jauh perkembangan karakter dan kompetensi remaja dengan membimbing remaja untuk dapat menguasai bakat dan tugas di mana mentor sudah menguasainya terlebih dahulu. *Mentoring* dapat dicapai melalui demonstrasi, instruksi, tantangan, dan dorongan secara bertahap dalam jangka waktu tertentu.

Seorang mentor tidak hanya berperan sebagai seorang pembimbing saja tetapi ia memiliki multi fungsi yaitu selain sebagai seorang guru (*teacher*) bagi *mentee*-nya, juga seorang pendukung (*sponsor*), pendorong (*encourage*), konselor

(*counselor*), dan sahabat (*befriend*). Untuk itu seorang mentor harus memiliki kriteria tertentu guna mencapai tujuan dari pelaksanaan *mentoring*.

2. *Mentee*

Mentoree atau *mentee* adalah sebutan untuk seseorang yang mengikuti kegiatan *mentoring*. Suksesnya pelaksanaan *mentoring* tidak hanya bergantung pada karakteristik mentor saja, tetapi juga karakteristik *mentee*. Adapun karakteristik yang seharusnya dimiliki oleh seorang *mentee* adalah mempunyai keinginan untuk belajar, mempunyai keinginan untuk bekerja sebagai tim, sabar, mampu mengambil risiko dan bersikap positif. (Aletheia Rabbani, 2021)

2.3. **Jenis-jenis Kegiatan *Mentoring***

Seiring berjalannya zaman, kegiatan *mentoring* ternyata dibagi menjadi beberapa jenis lho. Bahkan beberapa kegiatan *mentoring* ini juga kerap menggunakan perkembangan teknologi terkini. Tentunya akan menguntungkan kedua belah pihak antara mentor dan peserta *mentoring*.

Nah agar kalian bisa lebih paham apa saja jenis-jenis dari kegiatan *mentoring* tersebut. Maka berikut ini merupakan penjelasan selengkapnya

1. Kegiatan *Mentoring* Jarak Jauh

Salah satu jenis kegiatan *mentoring* yang memanfaatkan teknologi adalah *mentoring* jarak jauh. Dimana kegiatan *mentoring* ini bisa dilangsungkan dengan bantuan aplikasi *room meeting* virtual seperti *Zoom* atau *Google Meet*.

Tentunya kebutuhan akan perangkat pendukung seperti ponsel, komputer, laptop dan koneksi internet harus tetap ada jika proses *mentoring* yang dilakukan adalah jarak jauh.

2. Kegiatan *Mentoring* Kelompok

Pada kegiatan *mentoring* jenis kelompok ini akan membutuhkan satu orang mentor dan beberapa peserta. Dimana peserta *mentoring* ini bisa dibagi lagi menjadi dua kelompok yaitu *action learning* dan komunitas praktis.

Action learning adalah sebuah kelompok yang dibentuk agar bisa menyelesaikan suatu masalah. Sedangkan untuk komunitas praktis adalah gabungan dari dua kelompok yang ditujukan untuk menyelesaikan suatu masalah yang ada.

3. Kegiatan *Mentoring* Antar Karyawan

Jenis kegiatan *mentoring* ini akan dilakukan oleh para karyawan. Dimana para karyawan memiliki kemampuan yang setara. Dimana salah satu tujuan adanya kegiatan *mentoring* jenis ini adalah agar para karyawan memiliki tingkat yang sama dan juga sebuah efektivitas.

4. Kegiatan *Mentoring* Organisasi

Jenis kegiatan *mentoring* organisasi ini dapat terjadi pada bisnis dengan bisnis. Dimana tujuan utamanya biasanya adalah membantu atau membangun sebuah organisasi baru. Kebanyakan jenis *mentoring* ini dilakukan pada sebuah studi kasus.

5. Kegiatan *Mentoring* Antar Budaya

Adanya kegiatan *mentoring* antar budaya ini adalah karena latar belakang perbedaan. Para peserta *mentoring* diharapkan bisa mempelajari keragaman budaya, gender, suku, ras hingga agama sekaligus suku bangsa.

(Ananda, Februari 2022)

2.4. Peran dan Tugas Mentor

Apakah Anda melangkah maju dengan menjadi seorang pengusaha atau memulai karir dengan pekerjaan baru, seorang mentor dapat memberi Anda panduan yang tepat untuk menjadi unggul di bidang Anda masing-masing.

Seorang mentor dapat memberi Anda pemeriksaan kritis di semua titik perjalanan Anda. Mereka dapat memberi Anda kode manajemen kerja yang sempurna yang tidak dapat Anda peroleh dari sumber daya online.

Manfaat umum dari memiliki seorang mentor yang selalu berada di sisi Anda adalah mereka akan membantu Anda untuk mengidentifikasi konsekuensi negatif apa yang dapat ditimbulkan oleh keputusan Anda di masa depan.

Mereka juga akan membantu Anda untuk menghadapi jebakan bisnis, dan membantu Anda dalam setiap aspek perjalanan Anda.

Fitur lain yang menarik dari memiliki seorang mentor adalah realita bahwa Anda mungkin terlalu sibuk dengan karier Anda sehingga Anda sering kehilangan peluang emas yang mengetuk pintu Anda.

Namun, seorang mentor akan membantu Anda meraih peluang itu sebelum hilang dan Anda kalah. (Pujakesuma, 2021)

2.5. Pengertian Android

Android merupakan sistem operasi dengan basis *Kernel Linux* yang banyak digunakan pada *smartphone* dan *tablet*.

Google merancanganya demi mendukung kinerja perangkat alat elektronik dengan sentuhan, ketukan ataupun gesekan.

Sedangkan sistem operasi berupa aplikasi dalam perangkat elektronik yang mengatur keseluruhan sumber daya. Seperti manajemen memori, antarmuka tampilan, aplikasi dan lain sebagainya.

Pembuat dan pengembang perangkat lunak bebas menggunakan, memodifikasi, sampai mendistribusikan Android. Termasuk para pembuat aplikasi yang membuat Android mempunyai jutaan aplikasi siap unduh di *google play store* (Andy Nugroho, 2022).

2.6. Kelebihan Android

1. Merupakan Sistem Operasi *Open Source*

Siapa saja bisa menggunakannya secara gratis. Para developer atau pengembang dimudahkan untuk mengoptimalkan dan mengembangkan OS ini untuk *smartphone* yang dibuatnya.

2. Harganya Beragam

Ada yang terbilang cukup terjangkau, ada pula yang memiliki harga jual tinggi. Sehingga, *smartphone* Android bisa menjangkau semua kalangan. Namun, semakin tinggi harga, semakin mumpuni pula spesifikasinya.

3. Memiliki Banyak Dukungan Aplikasi

Hal ini juga tidak lepas dari sifat Android yang merupakan sistem operasi *Open Source*. Pengembang pun diizinkan untuk mengembangkan aplikasi berbasis *source code* dari Android. Oleh karena itu, jika Anda masuk ke *Play Store*, akan ditemukan banyak sekali ribuan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. Mudah Dimodifikasi

Banyak komponen yang bisa Anda atur ulang atau dimodifikasi, mulai dari *ROM* hingga *custom overclock* pada sistem operasi. Hal ini bisa berpengaruh terhadap performa ponsel pintar berbasis Android agar bisa bekerja lebih cepat dan sesuai dengan keinginan.

2.7. Kekurangan Android

1. Kerja sistemnya cukup berat

Hal ini menyebabkan banyak memori yang dibutuhkan, baik *RAM* maupun *ROM*. Bagi *smartphone* yang memiliki *RAM* dan *ROM* berkapasitas kecil, tentu ini akan menghambat performanya.

2. Hasil modifikasi sering menyebabkan sistem bekerja tidak stabil dan kurang optimal

Adakalanya hasil modifikasi mengakibatkan sistem operasi menjadi sedikit lelet dan kurang responsif. Nantinya, bisa berpengaruh pada *hardware* sehingga menjadi cepat panas dan kapasitas memori lebih mudah bocor.

3. Kurang responsif jika disandingkan dengan spesifikasi hardware yang tidak baik

Hal ini terjadi ketika kapasitas penyimpanan *RAM* atau kecepatan processor yang digunakan rendah. (Putra, 2019).